

**THE USE OF UNO CARD GAMES AS THE CHEMO-
EDUTAINMENT MEDIA TO INCREASE ACTIVITY AND MASTERY
LEARNING STUDENTS ON THE MATERIAL ELEMENTS OF
CLASS X.10 SMA NEGERI 2 TAMBANG**

Lani Marlisa, Jimmi Copriady, Maria Erna

Email : lanimarlisa22@gmail.com, jimmiputra@yahoo.co.id, bun_erna@yahoo.com

No. Hp : 082389866985

*Department of Chemistry Education
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau*

Abstract : *This study aims to improve the activity and mastery learning students on the material elements of class X.10 Senior High School of class X.10. This form of research is the Research Action Class . The study was conducted collaboratively, where researchers and teachers cooperate at this stage of planning, implementation, observation, and reflection. The implementation of the actions carried out by teachers, while a researcher as an observer. The research subject is class X.10 SMA Negeri 2 Tambang year 2016/2017 which amounted to 37 students, consisting of 17 male students and 20 female students. The research results obtained are the use of Uno Card games as the Chemo-Edutainment media can improve the learning activities of students of class X.10 SMA Negeri 2 Tambang with the percentage average cycle I of 70,57% and 85,89% for the second cycle. The use of Uno Card games as the Chemo-Edutainment media can improve learning completeness students in class X.10 of SMA Negeri 2 Tambang with the percentage amounted to 91,90% the first cycle and the second cycle of 100%.*

Key Words : *Uno Card Games, Activity Learning, Mastery Learning and Elements Periodic System*

**PENGUNAAN PERMAINAN *UNO CARD* SEBAGAI MEDIA
CHEMO-EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM PERIODIK UNSUR DI KELAS X.10
SMA NEGERI 2 TAMBANG**

Lani Marlisa, Jimmi Copriady, Maria Erna

Email : lanimarlisa22@gmail.com, jimmiputra@yahoo.co.id, bun_erna@yahoo.com
No. Hp : 082389866985

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan permainan *Uno Card* sebagai media pembelajaran *Chemo-Edutainment* pada materi sistem periodik unsur di kelas X.10 SMA Negeri 2 Tambang. Bentuk penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan secara kolaboratif, dimana peneliti dan guru bekerja sama pada tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru, sedangkan peneliti sebagai pengamat. Subjek penelitian adalah siswa kelas X.10 SMA Negeri 2 Tambang tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 37 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Hasil penelitian yang didapatkan adalah penggunaan permainan *Uno Card* sebagai media *Chemo-Edutainment* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X.10 SMA Negeri 2 Tambang dengan persentase rata-rata siklus I sebesar 70,57% dan siklus II sebesar 85,89%. Penggunaan permainan *Uno Card* sebagai media *Chemo-Edutainment* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas X.10 SMA Negeri 2 Tambang dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siklus I sebesar 91,90% dan siklus II sebesar 100%.

Kata kunci : *Permainan Uno Card, Aktivitas belajar, Ketuntasan belajar, Sistem Periodik Unsur*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dengan adanya kemajuan ilmu dalam pendidikan kini peran guru lebih sebagai fasilitator yang kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Oleh karena itu guru harus pandai mengelola kelas agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Karena apabila siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran akan berdampak terhadap ketuntasan belajar yang tidak tercapai. Untuk itu diperlukan kreativitas seorang guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yaitu dengan metode atau media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Kimia adalah cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara khusus mempelajari tentang struktur, susunan, sifat dan perubahan materi, serta energi menyertai perubahan materi. Salah satu pokok bahasan kimia yang dipelajari di kelas X SMA/MA adalah sistem periodik unsur. Sistem periodik unsur merupakan suatu pembelajaran yang mempelajari tentang perkembangan sistem periodik unsur dan sifat keperiodikan unsur sehingga membutuhkan pemahaman yang baik oleh karena itu dalam proses pembelajaran, penyajian materi kimia perlu dibuat menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu memahami konsep tersebut secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi kimia di SMA Negeri 2 Tambang mengatakan bahwa diantara kelas X yang ia ajarkan kelas yang memiliki aktivitas belajar siswa yang rendah adalah kelas X.10. Hal ini terlihat pada hasil ujian akhir semester pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 di kelas X.10 yaitu 19 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari total 37 siswa dengan nilai rata-rata kelas 70. Siswa dikatakan tuntas belajar kimia apabila hasil belajar telah mencapai KKM (Depdiknas, 2006). KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 2 Tambang untuk mata pelajaran kimia adalah 75. Rendahnya aktivitas, minat dan ketuntasan belajar kimia siswa di kelas X.10 disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: (1) Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada semester ganjil belum mengoptimalkan penggunaan media dan strategi pembelajaran, sehingga hal ini yang menjadi penyebab utama kurangnya aktivitas siswa bertanya dan mengeluarkan pendapat di kelas X.10 saat proses pembelajaran. (2) Proses pembelajaran di kelas X.10 sedikit monoton, karena proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru dan kurang berpusat pada siswa. Kurangnya minat siswa di kelas X.10 untuk belajar disebabkan karena suasana pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan sehingga masih terdapat siswa yang bercerita dengan temannya.

Hal tersebut didukung dengan hasil observasi pada proses pembelajaran kimia di kelas X.10, diperoleh data aktivitas siswa mengajukan pertanyaan 49,16%, siswa menyampaikan pendapat/jawaban 49,17%, siswa mengerjakan soal-soal yang ada dalam LKS 47,5% dan siswa berdiskusi dalam kelompok 49,17%. Hasil observasi aktivitas siswa di kelas X.10 dikategorikan cukup, sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada proses pembelajaran kimia di kelas X.10.

Pada penelitian ini, perbaikan proses pembelajaran dengan Penelitian Tindakan Kelas pada materi sistem periodik unsur dengan menggunakan media permainan *Uno Card*. Alasan digunakannya media permainan *Uno Card*, karena pembelajaran dengan

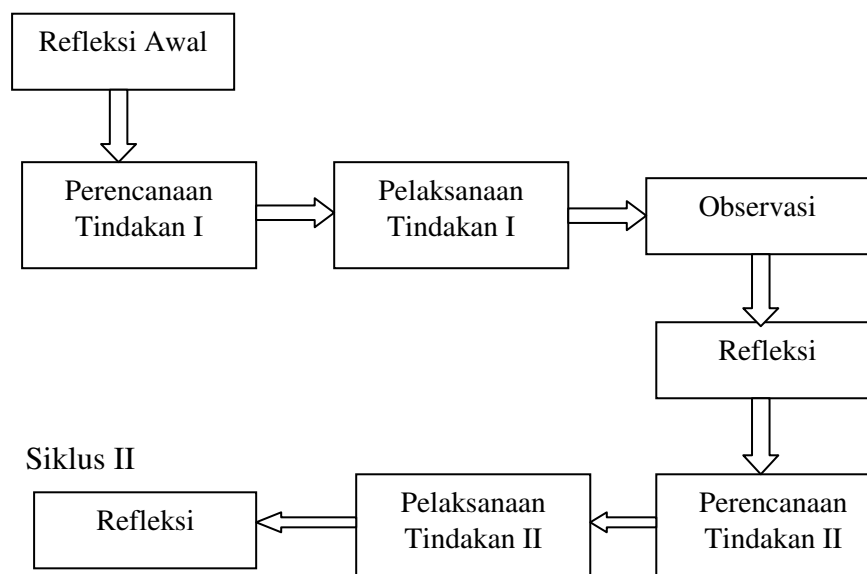
permainan *Uno Card* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih mandiri dengan adanya unsur permainan yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang diberikan kepada 35 siswa kelas X MA Yasmu Manyar Gresik dan diberikan kepada 33 siswa kelas X SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, menyatakan bahwa 74,3% siswa kelas X MA Yasmu Manyar Gresik dan 78,8% siswa kelas X SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya merasa tertarik karena permainan merupakan alat atau media yang berguna untuk belajar (Reni dan Achmad, 2015).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Permainan *Uno Card* Sebagai Media *Chemo-Edutainment* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur di Kelas X.10 SMA Negeri 2 Tambang“

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah siswa kelas X.10 SMA Negeri 2 Tambang tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 37 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Rancangan penelitian (Gambar 1) menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang terdiri dari dua siklus. Rancangan penelitian digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Siklus I



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Aktivitas belajar siswa siklus I

Aktivitas yang diamati	% Aktivitas	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Mengajukan pertanyaan	56,76	65,77
Menyampaikan pendapat/jawaban	54,95	64,86
Mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKS (<i>soal pada Uno Card</i>)	78,38	81,98
Berdiskusi dalam kelompok	63,96	70,27
Antusias pada permainan <i>Uno Card</i>	74,77	74,77
Keberhasilan menjawab soal <i>Uno Card</i>	72,97	87,34
Jumlah siswa	37	37
Rata-rata (%)	66,97	74,17
Kriteria	Baik	Baik

Tabel 1. menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II. Pada pertemuan I persentase rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 66,97% dengan kategori baik dan pertemuan II meningkat menjadi 74,17% dengan kategori baik.

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa pada pertemuan I ada indikator aktivitas siswa yang belum tercapai berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan pada siklus I. Indikator aktivitas yang belum tercapai tersebut adalah aktivitas mengajukan pertanyaan dengan persentase 56,76 % sedangkan kriteria keberhasilan 60%, menyampaikan pendapat/jawaban dengan persentase 54,95% sedangkan kriteria keberhasilan 60% dan berdiskusi dalam kelompok dengan persentase 63,96% sedangkan kriteria keberhasilan 65%. Pada pertemuan II seluruh indikator aktivitas siswa telah mencapai kriteria keberhasilan pada siklus I, bahkan ada indikator yang melebihi kriteria keberhasilan, yaitu mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKS (*soal pada kartu Uno*) dan aktivitas keberhasilan dalam menjawab soal *Uno Card*.

Refleksi Siklus I

Walaupun telah mengalami peningkatan, ada beberapa indikator aktivitas siswa yang masih perlu ditingkatkan, yaitu: (a) aktivitas mengajukan pertanyaan, (b) aktivitas menyampaikan pendapat/jawaban, (c) berdiskusi dalam kelompok. Oleh karena itu peneliti dan guru mencoba melakukan perencanaan dan perbaikan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus berikutnya. Setiap akhir siklus dilakukan *posttest* untuk melihat tingkat keberhasilan dalam penggunaan permainan

Uno Card sebagai proses pengalaman belajar siswa. Ketuntasan klasikal pada *posttest* I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ketuntasan belajar klasikal siswa siklus I

Kategori	Jumlah Siswa
Tuntas	34
Tidak Tuntas	3
Nilai Rata-Rata	88,78
% Ketuntasan Klasikal	91,90%

Tabel 2. menunjukkan persentase ketuntasan klasikal siswa dari hasil *posstest* siklus I. Pada hasil *posttest* siklus I ditunjukkan dengan pencapaian rata-rata yang cukup tinggi yaitu 91,9%, tetapi masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan individu (75). Secara klasikal ketuntasan belajar siswa pada siklus I telah mencapai ketuntasan ideal yaitu 80%. Namun, sejumlah 3 siswa (8,11%) masih perlu perbaikan. Oleh karena itu peneliti dan guru mencoba melakukan upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

Hasil Ketuntasan Indikator Klasikal pada Siklus I

Pada materi sistem periodik unsur terdapat lima indikator pembelajaran. Indikator pada siklus I adalah indikator I–III . Persentase ketuntasan indikator pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Ketuntasan indikator siswa pada siklus I

Jumlah Siswa	Indikator		
	I	II	III
Tuntas	37	37	28
Tidak Tuntas	0	0	9
%KIK	100	100	75,67

Siklus II

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Aktivitas belajar siswa pada siklus II

Aktivitas yang diamati	%Aktivitas	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Mengajukan pertanyaan	74,77	81,98
Menyampaikan pendapat/jawaban	77,47	84,68
Mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKS (<i>soal pada Uno Card</i>)	90,09	94,59
Berdiskusi dalam kelompok	81,98	88,29
Antusias pada permainan <i>Uno Card</i>	78,37	81,98
Keberhasilan menjawab soal <i>Uno Card</i>	96,40	100,00
Jumlah siswa	37	37
Rata-rata (%)	83,18	88,59
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 4. menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan III ke pertemuan IV. Pertemuan III persentase rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 83,18% dengan kategori sangat baik dan pertemuan IV meningkat menjadi 88,59% dengan kategori sangat baik.

Kriteria keberhasilan tindakan pada siklus II dinaikkan sekitar 10-20% per indikatornya dari siklus I. Berdasarkan Tabel 4, bahwa pada pertemuan III indikator aktivitas siswa yang belum tercapai berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan siklus II yaitu itu aktivitas mengajukan pertanyaan dengan persentase 74,77% sedangkan kriteria keberhasilan tindakan 80%, menyampaikan pendapat/jawaban dengan persentase 77,47% sedangkan kriteria keberhasilan 80% dan aktivitas antusias pada permainan *Uno Card* dengan persentase 78,37% hampir mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80%. Berdasarkan Tabel 4. juga terlihat aktivitas siswa yang mengalami peningkatan tertinggi selama siklus II yaitu, aktivitas berdiskusi dalam kelompok sebesar 6,31%.

Refleksi Siklus II

Pertemuan IV seluruh indikator aktivitas siswa telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan dengan persentase aktivitas siswa yang tinggi dan dikategorikan sangat baik. Hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran hampir seluruh siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengerjakan soal latihan di LKS (*soal pada Uno Card*), berdiskusi kelompok dan interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa telah tercipta dengan baik, karena adanya permainan *Uno Card* yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Seperti yang dinyatakan Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko dan Sarwi (2015) bahwa permainan dengan *Uno Card* ini dapat menjadikan pembelajaran yang menarik dan mengesankan, sehingga siswa tidak mudah melupakan pembelajaran yang sudah terjadi.

Posttest siklus II dilaksanakan setelah pertemuan IV pada tanggal 06 Oktober 2016. Ketuntasan klasikal pada *posttest* II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Ketuntasan belajar klasikal siswa siklus II

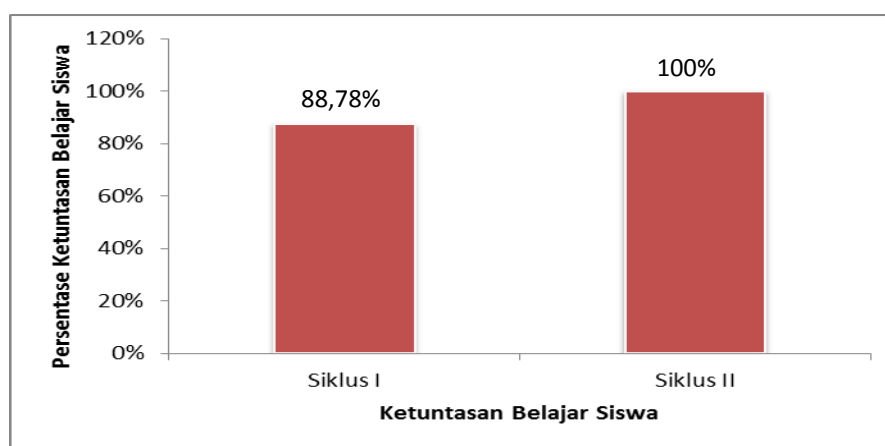
Kategori	Jumlah Siswa
Tuntas	37
Tidak Tuntas	0
Nilai Rata-Rata	91,08
% Ketuntasan Klasikal	100%

Berdasarkan Tabel 5. menunjukkan persentase ketuntasan klasikal siswa dari hasil *posstest* siklus II mencapai nilai maksimal yaitu 100%, hal ini membuktikan bahwa siswa telah dapat memahami materi dengan baik. Indikator pada siklus II adalah indikator IV-V. Persentase ketuntasan indikator pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Ketuntasan indikator siswa siklus II

Jumlah Siswa	Indikator	
	IV	V
Tuntas	37	31
Tidak Tuntas	0	6
% KIK	100	83,78

Tabel 6. menunjukkan bahwa dua indikator telah mencapai kriteria ketuntasan pada siklus II. Gambaran mengenai peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II dilihat lebih rinci pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa setiap siklus rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan siklus II telah mencapai persentase ketuntasan belajar yang maksimal. Hal ini disebabkan karena adanya permainan *Uno Card* sistem periodik unsur dapat membuat siswa belajar dengan mandiri, sehingga materi pembelajaran dapat tertanam kuat dalam ingatan siswa.

Penelitian dilakukan observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru selama siklus I dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Aktivitas guru siklus I

Aktivitas yang diamati	Siklus I	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
Menyampaikan apersepsi	4	4
Menyampaikan motivasi	3	3
Menyampaikan informasi	4	4
Membimbing diskusi kelompok	3	4
Membimbing siswa dalam permainan <i>Uno Card</i>	3	4
Membimbing persentasi kelompok	4	4
Menyimpulkan pembelajaran	3	3
Melakukan evaluasi	4	4
Jumlah	32	34
Persentase (%)	88,9	94,4
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui telah terjadi peningkatan aktivitas guru dari pertemuan I ke pertemuan II. Pada pertemuan I dengan persentase rata-rata aktivitas guru sebesar 88,9% dan meningkat menjadi 94,4% pada pertemuan II. Peningkatan aktivitas guru selama proses pembelajaran dari pertemuan I ke pertemuan II dapat terjadi karena guru dan pengamat telah mendiskusikan hal-hal yang menjadi kekurangan selama proses pembelajaran pada setiap akhir pertemuan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Sesuai yang dijelaskan oleh Dadang Yudhistira (2013) bahwa dalam PTK diperlukan hadirnya suatu kerja sama dengan pihak-pihak lain, seperti atasan, sejawat, mahasiswa dan sebagainya.

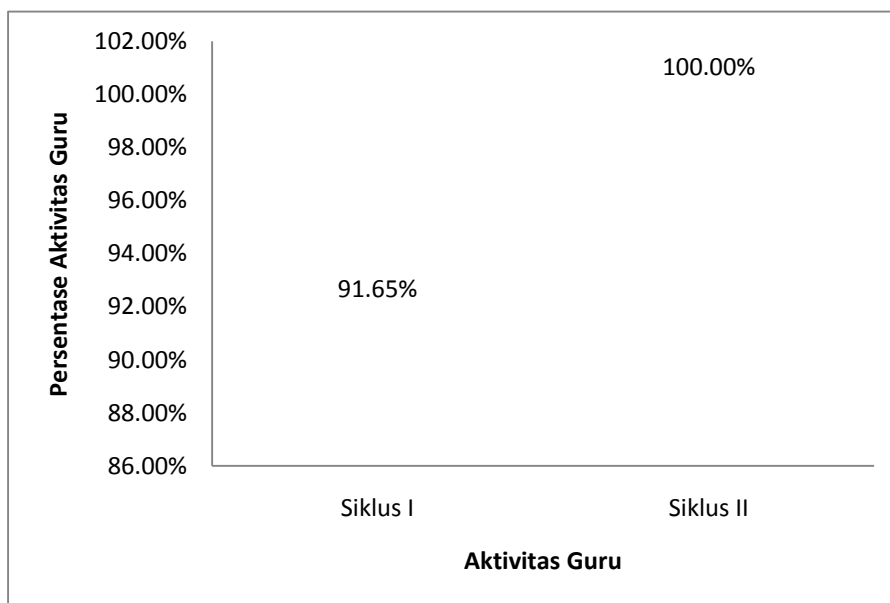
Hasil aktivitas guru selama siklus II dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Aktivitas guru siklus II

Aktivitas yang diamati	Siklus I	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
Menyampaikan apersepsi	4	4
Menyampaikan motivasi	4	4
Menyampaikan informasi	4	4
Membimbing diskusi kelompok	4	4
Membimbing siswa dalam permainan <i>Uno Card</i>	4	4
Membimbing persentasi kelompok	4	4
Menyimpulkan pembelajaran	4	4
Melakukan evaluasi	4	4
Jumlah	36	36
Persentase (%)	100	100
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 8, dapat diketahui persentase rata-rata aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus II mencapai 100% pada pertemuan III dan pertemuan IV. Hal ini dapat terjadi karena guru melaksanakan semua indikator –indikator pada aktivitas guru dengan baik.

Gambaran mengenai peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Persentase aktivitas guru siklus I dan siklus II

Berdasarkan Gambar 3. terlihat bahwa setiap siklus rata-rata aktivitas guru naik. Peningkatan aktivitas guru selama proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II dapat terjadi karena guru melaksanakan semua indikator pada aktivitas guru dengan baik dan memanfaatkan kegunaan dari permainan *Uno Card*. Permainan *Uno Card* membantu guru menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan, karena adanya unsur permainan, sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama siklus I dengan rata-rata aktivitas siswa 66,97% meningkat menjadi 74,17%. Meskipun terjadi peningkatan, aktivitas siswa pada siklus I masih belum optimal, karena masih ada beberapa indikator aktivitas siswa yang perlu ditingkatkan. Sesuai dengan pendapat Sardiman A.M (2012) bahwa aktivitas merupakan hal penting dalam pembelajaran, tanpa adanya aktivitas maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik.

Aktivitas siswa masing-masing indikator yang diperoleh dari hasil observasi dijelaskan sebagai berikut: (a) Aktivitas mengajukan pertanyaan ; Berdasarkan hasil observasi pada siklus I jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran sebesar 61,27% dan didominasi oleh siswa yang pintar. Siswa yang lainnya belum memiliki keberanian dan kurang percaya diri untuk mengajukan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahaminya. Pengamat dan guru sepakat untuk melakukan tindakan perbaikan terhadap aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan yang dilaksanakan pada siklus II. Sesuai yang dikatakan oleh Dadang Yudhistira (2013) bahwa tindakan yang dilakukan pada setiap siklus akan dievaluasi, dikaji, dan direfleksikan dengan tujuan meningkatkan efektivitas tindakan pada siklus berikutnya. Tindakan perbaikan yang dilakukan adalah guru meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran dengan pemberian contoh-contoh soal.

(b) Aktivitas menyampaikan pendapat/jawaban ; Berdasarkan hasil observasi pada siklus I jumlah siswa yang menyampaikan pendapat/jawaban selama proses pembelajaran sebesar 59,90%. Siswa yang lainnya hanya diam ketika guru memberikan pertanyaan karena tidak percaya diri terhadap jawaban yang dimilikinya. Tindakan perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam menyampaikan pendapat/jawaban adalah guru menunjuk siswa yang tidak aktif untuk menyampaikan pendapatnya ketika apersepsi . Guru menyediakan pertanyaan yang banyak selama proses pembelajaran untuk dijawab oleh siswa. Selama siswa memainkan permainan *Uno Card* guru berkeliling untuk melihat siswa dalam menjawab soal-soal pada *Uno Card*.

(c) Aktivitas mengerjakan soal-soal latihan didalam LKS (soal pada kartu uno) ; Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pengerjaan LKS didominasi oleh siswa yang pintar disetiap kelompoknya, sedangkan siswa yang lainnya hanya menyalin jawaban dan kurang bertanggung jawab terhadap pengerjaan soal *Uno Card*. Tindakan perbaikan yang dilakukan adalah guru lebih membimbing siswa dalam pengerjaan soal *Uno Card* dan menegur siswa yang tidak berpartisipasi dalam pengerjaan soal *Uno Card*. (d) Aktivitas berdiskusi dalam kelompok ; Berdasarkan hasil observasi pada siklus I aktivitas berdiskusi didalam kelompok adalah sebesar 67,12%. Masih terdapat siswa yang tidak turut berpartisipasi berdiskusi didalam kelompok. Tindakan perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas siswa berdiskusi dalam kelompok adalah guru menegur siswa yang tidak berpartisipasi selama diskusi kelompok.

(e) Antusias terhadap permainan *Uno Card* ; Berdasarkan hasil observasi pada siklus I antusias terhadap permainan *Uno Card* sebesar 74,77 % dikategorikan baik. Pada siklus I permainan *Uno Card* hanya dilaksanakan 1 putaran dengan alokasi waktu 12-30 menit. Namun, ada 1-3 kelompok yang hampir menyelesaikan permainan *Uno Card* sebanyak 2 kali putaran selama 30 menit. Oleh karena itu pada siklus II permainan *Uno Card* dilaksanakan selama 2 kali putaran dengan alokasi waktu selama 20 menit untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. (f) Keberhasilan menjawab soal *Uno Card* ; Berdasarkan hasil observasi pada siklus I keberhasilan menjawab soal *Uno Card* pada siklus I sebesar 80,16% dikategorikan baik. Namun ada 1-3 kelompok yang tidak dapat menjawab soal-soal pada *Uno Card* dengan benar, karena belum terlalu mengerti dengan teknik permainannya. Tindakan perbaikan untuk meningkatkan keberhasilan dalam menyelesaikan soal *Uno Card* adalah guru mendekati dan membimbing kelompok-kelompok yang gagal dalam permainan dan tidak dapat menjawab soal-soal pada *Uno Card*, sehingga jika mereka ada kesulitan dalam mencari jawaban pertanyaan dapat bertanya dengan guru. Berdasarkan hasil observasi pada

siklus I, pengamat dan guru sepakat melakukan tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Siklus II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama siklus II dengan rata-rata aktivitas siswa 83,18% meningkat menjadi 88,59%. Aktivitas siswa masing-masing indikator yang diperoleh dari hasil observasi dijelaskan sebagai berikut: (a) aktivitas mengajukan pertanyaan ; Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, hasilnya siswa yang mengajukan pertanyaan telah merata, yaitu 78,38% telah mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan bahwa ketika siswa menjawab soal-soal pada permainan *Uno Card* tingkat rasa ingin tahunya untuk mencari jawaban yang benar adalah dengan sering bertanya kepada guru, sehingga mereka berhasil menyelesaikan permainan *Uno Card* dengan benar. (b) Aktivitas menyampaikan pendapat/jawaban ; Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, hasilnya 81,08% siswa telah menyampaikan pendapat/jawaban selama proses pembelajaran. Adanya permainan *Uno Card* membuat siswa lebih mandiri dan percaya diri dalam menjawab soal-soal pada kartu tersebut. Permainan *Uno Card* sistem periodik unsur juga membuat siswa berlatih menjawab soal-soal dengan santai dan menyenangkan.

(c) Aktivitas mengerjakan soal-soal latihan didalam LKS (soal pada kartu uno) ; Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, hasilnya setiap anggota kelompok telah berpartisipasi dalam pengerjaan soal *Uno Card*. Hal ini disebabkan karena siswa merasa harus menguasai materi pembelajaran untuk bekal ilmu dalam menjawab soal-soal pada *Uno Card* sehingga dapat menjadi pemenangnya. Pemenang disetiap kelompok diberi penghargaan oleh guru setiap pertemuannya. Sesuai dengan pendapat Abdul Majid (2014) bahwa motivasi dalam bentuk hadiah dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi-materi pelajaran. (d) Aktivitas berdiskusi dalam kelompok ; Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, aktivitas berdiskusi didalam kelompok meningkat menjadi 85,13%, dimana setiap anggota kelompok telah berpartisipasi berdiskusi. Hal ini disebabkan karena siswa merasa harus menguasai materi pembelajaran untuk bekal ilmu dalam menjawab soal-soal pada *Uno Card* sehingga kelompok mereka berhasil dalam menyelesaikan permainan *Uno Card* dengan benar. Penggunaan media permainan *Uno Card* melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana kompetitif antar siswa.

(e) Antusias terhadap permainan *Uno Card* ; Pada siklus II antusias siswa pada permainan *Uno Card* meningkat menjadi 80,18% dikategorikan sangat baik. Terlihat 5-7 kelompok yang berhasil memainkan permainan *Uno Card* sebanyak 2 kali putaran dalam waktu 20 menit. Pada siklus II siswa lebih berkompetitif dalam mencari jawaban pertanyaan pada kartu permainan *Uno Card* dengan tujuan untuk menjadi pemenang. Media pembelajaran permainan *Uno Card* telah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. (f) Keberhasilan menjawab soal *Uno Card* ; Pada siklus II tingkat keberhasilan dalam menjawab soal pada *Uno Card* telah mencapai 98,20% dengan kategori sangat baik, ini membuktikan bahwa seluruh kelompok telah berhasil menyusun kartu dan menjawab soal-soal pada *Uno Card* dengan benar dan tepat waktu. Setiap kelompok telah

menemukan teknik permainan agar kartu *Uno Card* pada masing-masing individu cepat habis dan soal-soal pada *Uno Card* dapat dijawab dengan benar dan tepat waktu.

Berdasarkan hasil refleksi diketahui proses belajar mengajar telah terlaksana dengan baik. Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat/jawaban, mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKS (soal pada *Uno Card*), berdiskusi dalam kelompok, antusias pada permainan *Uno Card* dan Keberhasilan menjawab soal *Uno Card* telah melebihi persentase rata-rata yang telah ditentukan dan berhasil mencapai kriteria keberhasilan.

Hasil *posttest* pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 91,9% dan meningkat pada siklus II sebesar 100%, ini membuktikan bahwa siswa telah dapat memahami materi dengan baik. Peningkatan terjadi karena adanya media permainan *Uno Card* yang menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar. Adanya media pembelajaran permainan *Uno Card*, siswa dapat belajar lebih mandiri sehingga materi pembelajaran dapat tertanam kuat dalam ingatan siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian merumuskan kesimpulan sebagai berikut : (1) Penggunaan permainan *Uno Card* sebagai media *Chemo-Edutainment* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X.10 SMAN 2 Tambang dengan persentase rata-rata siklus I sebesar 70,57% dan siklus II sebesar 85,89% , (2) Penggunaan permainan *Uno Card* sebagai media *Chemo-Edutainment* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas X.10 SMAN 2 Tambang dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siklus I sebesar 91,9% dan siklus II sebesar 100%.

Rekomendasi

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran seperti tiga dimensi sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Gay, L.R. 2009. *Educational Research Competencies for Analysis and Applications*. Pearson International Edition. New Jersey.
- Isaksen, S.G. 1992. *Facilitating Creative Problem-Solving Groups*. Bufallo. State University Collage.
- Mitchel, W. E. and Kowalik, T. F. 1999. *Creative ProblemSolving, Third Edition*. Claris Work.
- Mohammad Nazir. 2003.*Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.Jakarta.